

Foundation News Januar 2022

Hallo zusammen!

Nun, da die Feiertage endgültig hinter uns liegen, ist es an der Zeit, sich Gedanken über die Zukunft zu machen.

Es besteht kaum ein Zweifel, dass 2022 ein entscheidendes Jahr für Foundation sein wird. Wir wissen, dass ihr unbedingt mehr über das Spiel erfahren wollt. Deshalb gewähren wir euch einen exklusiven Blick hinter die Kulissen ... und beantworten hoffentlich einige eurer brennenden Fragen!

Die Karten auf den Tisch legen

Nach drei Jahren im Early Access (die Zeit vergeht wie im Flug!) sehen wir endlich das Licht am Ende des Tunnels. Wenn wir zurückblicken, sind wir stolz auf das, was wir bisher erreicht haben, aber wir wissen auch, dass noch eine Menge Arbeit vor uns liegt. Dennoch sind wir zuversichtlich, dass wir die Ziellinie bald überqueren werden.

Unser derzeitiger Schwerpunkt liegt auf dem Kernspiel II (1.9), über das wir bereits im letzten Jahr gesprochen haben. Wir können nicht genug betonen, wie sehr diese neue Version das Spiel verändern wird. Wir werden schon bald weitere Details dazu bekannt geben. In der Zwischenzeit finden Sie hier einige aktuelle Informationen über die neuen Funktionen, an denen das Team derzeit für dieses umfangreiche Update arbeitet:

Spieltypen & Progression

Wohlstand

Als Teil unseres überarbeiteten Fortschrittssystems erhält euer Dorf nun Punkte nach verschiedenen Maßstäben (Gebiete, Bevölkerung usw.). Wir nennen dieses System "Wohlstand" (nicht zu verwechseln mit "Pracht"). Die Idee dahinter ist, dass ihr, die Spieler, im Spiel vorankommen könnt, ohne dass euch ein bestimmter Spielstil vorgeschrieben wird. Sie können zum Beispiel weiterkommen, indem Sie sich auf eine große, bevölkerte Stadt konzentrieren, aber Sie können auch weiterkommen, indem Sie sich auf ein produktives Kloster konzentrieren. Das Streben nach einer höheren Punktzahl ist nicht nur zum Angeben da: Sie schalten neue Gebäude frei und setzen neue Politiken (Edikte) in Kraft.

## Stände

Die Stände entwickeln sich weiter und sind eng mit verschiedenen Spieltypen verbunden. Jedes Landgut wird seine eigenen Vorteile gegenüber einigen Kernfunktionen des Spiels haben. Zum Beispiel wird der Arbeiterstand bei der Besteuerung von Dorfbewohnern gut abschneiden, der Klerusstand bei Luxusressourcen und das Königreich - ihr habt es wahrscheinlich erraten - bei militärischen Kampagnen. Macht euch außerdem darauf gefasst, dass eine hohe Pracht bei einem Landgut den Einfluss bei anderen Landgütern beeinträchtigen wird. Dies ist nur ein kurzer Überblick über unsere Absichten. Mehr dazu später!

## Siegesbedingungen

Wir wissen, dass einige Spieler gerne Endspiel-Inhalte in Foundation sehen würden, und 1.9 wird diese Wünsche erfüllen. Siegesbedingungen sind Ziele im späten Spiel, die ihr erfüllen könnt, um seltene Spielerfeiern in Foundation zu erreichen - und ihre eigenen Erfolge. Wählt eine oder mehrere Siegesbedingungen aus und versucht, alle Voraussetzungen zu erfüllen... wenn ihr euch traut!

## Erzählung

Wenn ihr uns in den sozialen Medien verfolgt habt, wisst ihr, dass wir vor ein paar Wochen einen talentierten Erzähler eingestellt haben. Core Game II wird die erste Gelegenheit sein, seine Arbeit in der Welt von Foundation zu sehen. Was bedeutet das für uns?

Nun... wir sind noch nicht bereit, die Bohne zu verraten, aber hier ist eine kleine Information für euch: Unsere neuen erzählerischen Ereignisse zielen darauf ab, euer Erlebnis offener zu gestalten. Da 1.9 unseren globalen Spielverlauf neu definiert, wollten wir den ersten Schritt eines "Dialogs" zwischen Spielern und Foundation einleiten. In diesem Sinne wird sich das Spiel viel reaktionsfähiger anfühlen, indem es Ereignisse anbietet, die auf euren Spielstil zugeschnitten sind.

## Neues Onboarding

Core Game II ist für uns eine Gelegenheit, das frühe Spiel von Foundation zu überarbeiten, genauer gesagt das Onboarding. Da wir viele neue Funktionen in das Spiel einführen, ist es wichtig, dass unsere Tutorials und die Kommunikation im Spiel auf den Punkt sind. Wir haben uns viel Mühe gegeben, unsere Systeme zu erklären und den Spielern zu helfen, die Schritte zu verstehen, die sie unternehmen müssen, um erfolgreiche Dörfer zu bauen und zu erhalten.

Und mehr! Freut euch auf unsere neue Blogserie, in der wir auf die kommenden Features von 1.9 eingehen werden

Das Update für das Kernspiel II (1.9) wird voraussichtlich in der ersten Hälfte des Jahres 2022 veröffentlicht.

## Noch weiter im Blick

Neben der Arbeit an Core Game II arbeitet unser Team parallel an weiteren wichtigen Erweiterungen, die noch vor/bei der Veröffentlichung das Licht der Welt erblicken werden. Hier sind ein paar von ihnen:

### Überarbeitung des Wohnbereichs

Wir überarbeiten die Wohnumgebung, um sie flüssiger und informativer zu gestalten und gleichzeitig das gesamte organische Layout des Spiels zu verbessern. Dorfbewohner werden immer noch selbst Häuser bauen und ausbauen (bis zu einer 3. Stufe), aber durch Blut, Schweiß und Tränen werden sie besser darin sein als je zuvor!

Vorbei sind die Zeiten, in denen ungenutzter Platz die Entwicklung deines Dorfes behindern konnte. Verbesserungen an unserem Malwerkzeug werden dazu beitragen, genauer zu bestimmen, wo Bezirke gebildet werden, und sicherstellen, dass der Wohnraum (wie vom Spieler definiert) ausreichend ist. Das Tool wird in der Lage sein, vorherzusagen, wie viele Dorfbewohner in einer bestimmten Zone untergebracht werden können.

## Kartengenerator

Wir haben euch bereits einen kleinen Einblick in unseren Kartengenerator gegeben. Die Arbeit an dieser Funktion ist seither stetig vorangekommen und zeigt bereits vielversprechende Ergebnisse. Wir wissen, dass dies eines der am meisten erwarteten Features ist und wir wollen es richtig machen, deshalb halten wir die Dinge im Moment noch ein wenig unter Verschluss.

## Neue Terrain-Biome

Eine Möglichkeit, den Karten mehr Einzigartigkeit zu verleihen, besteht darin, dafür zu sorgen, dass sich die Biome ausreichend voneinander unterscheiden. Wie wollen wir das erreichen? Nun, zunächst einmal wollen wir die Vegetation stark verbessern - und sogar so weit gehen, dass die Vegetation je nach Höhenlage unterschiedlich ist. Denken Sie an Laubbäume in tieferen Lagen und Nadelbäume in höheren Lagen. Was wir nicht vorhaben, ist, tropische oder Wüstenbiome hinzuzufügen, da wir der Meinung sind, dass sie nicht ganz in unser Design passen.

## Zugänglichkeit

Wir sind bestrebt, Foundation funktionaler und zugänglicher zu gestalten, damit es allen Spielern Spaß macht. In Zukunft werden wir noch mehr Zugänglichkeitsoptionen einführen, einschließlich verbesserter farbiger Textkontraste und farbenblindheitsfreundlicher Zeichen/Feedbacks.

## Modding

Wir werden die Modding-Community weiterhin unterstützen. Dazu werden wir unter anderem mehr Echtzeit-Interaktionen anbieten, aber wir planen auch, Moddern die Möglichkeit zu geben, die Benutzeroberfläche (UI) zu bearbeiten.

## Lebensqualität (QOL)

Ein reibungsloses Spielerlebnis hatte für uns schon immer höchste Priorität. In diesem Zusammenhang können wir sagen, dass dieses Jahr eine Reihe interessanter QOL-Änderungen eingeführt werden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: mehr Tooltips, verbesserte Handhabung von Panels und ESC-Tastenverhalten, neue Buch-Shortcuts und UI-Anpassung (Größenänderung).

Wir tun alles in unserer Macht stehende, um Foundation noch vor Ende 2022 aus dem Early Access zu holen. Wir werden Sie laufend auf dem Laufenden halten.